



ZOOM SUR BRUXELLES!

Comment construire une narration à partir d' images fixes (PAS DE TEXTE) ?



ZOOM SUR BRUXELLES



Sujet :

Réalise une bande dessinée au minimum de 5 vignettes et au maximum de 8 vignettes qui dévoile une œuvre, un monument que tu as vu lors de ton voyage scolaire à Bruxelles.

Tu dois être capable de :

Imaginer et mettre en image une histoire qui dévoile une œuvre ou un monument que tu as vu à Bruxelles. 6pts

(D.1.4.1/ S'exprimer et communiquer par les arts).

CONSTRUIRE DES ESPACES DIFFERENTS et réaliser un ZOOM avant ou un ZOOM arrière mettant en scène une série d'images qui produiront un effet de surprise (perspective, plans). 6pts

(D5.3.2 Mettre en œuvre les techniques de création) (D5.3.1 Imaginer, concevoir, réaliser des productions.)

RESPECTER LES CODES DE LA BANDE DESSINEE (**PAS DE TEXTE**/ titre, vignettage, bulle, onomatopée, cartouche, typographie). 6PTS

(D1.4.1 S'exprimer et communiquer par les arts).

D2.1.3 Comprendre les consignes. 2PTS



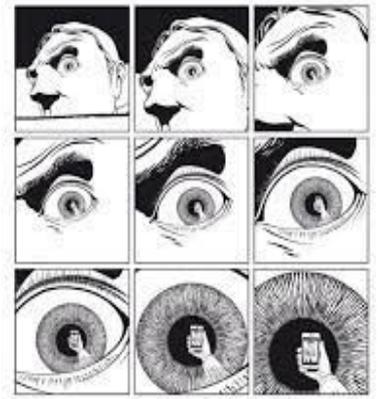
Références artistiques :



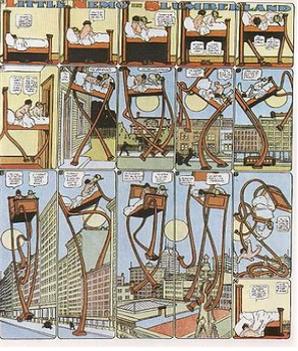
La cité idéale/ **Perspective linéaire**/ Renaissance Italienne.



Musée Magritte



3 secondes
Marc Antoine Mathieu



1905/1914
BD **Little Nemo in Slumberland**
Winsor McCay

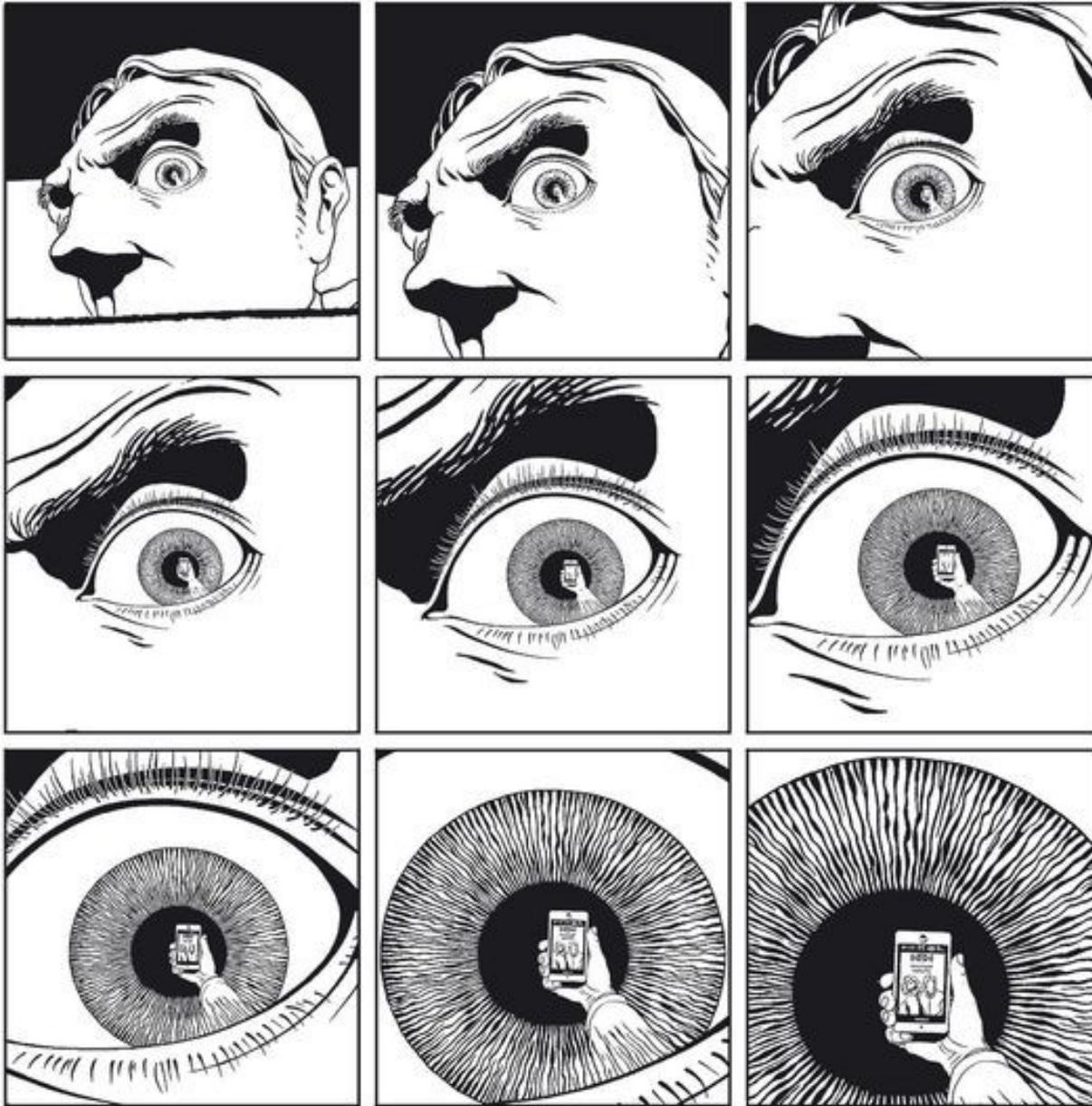


1972/1980
BD **MAUS**
Art Spiegelman



2000/2003
BD **Persepolis**
Marjane Satrapi

- VOCABULAIRE/
- Perspective
- Plans
- Onomatopée
- Cartouche
- Typographie
- Case
- Planche
- ZOOM AVANT
- ZOOM ARRIERE





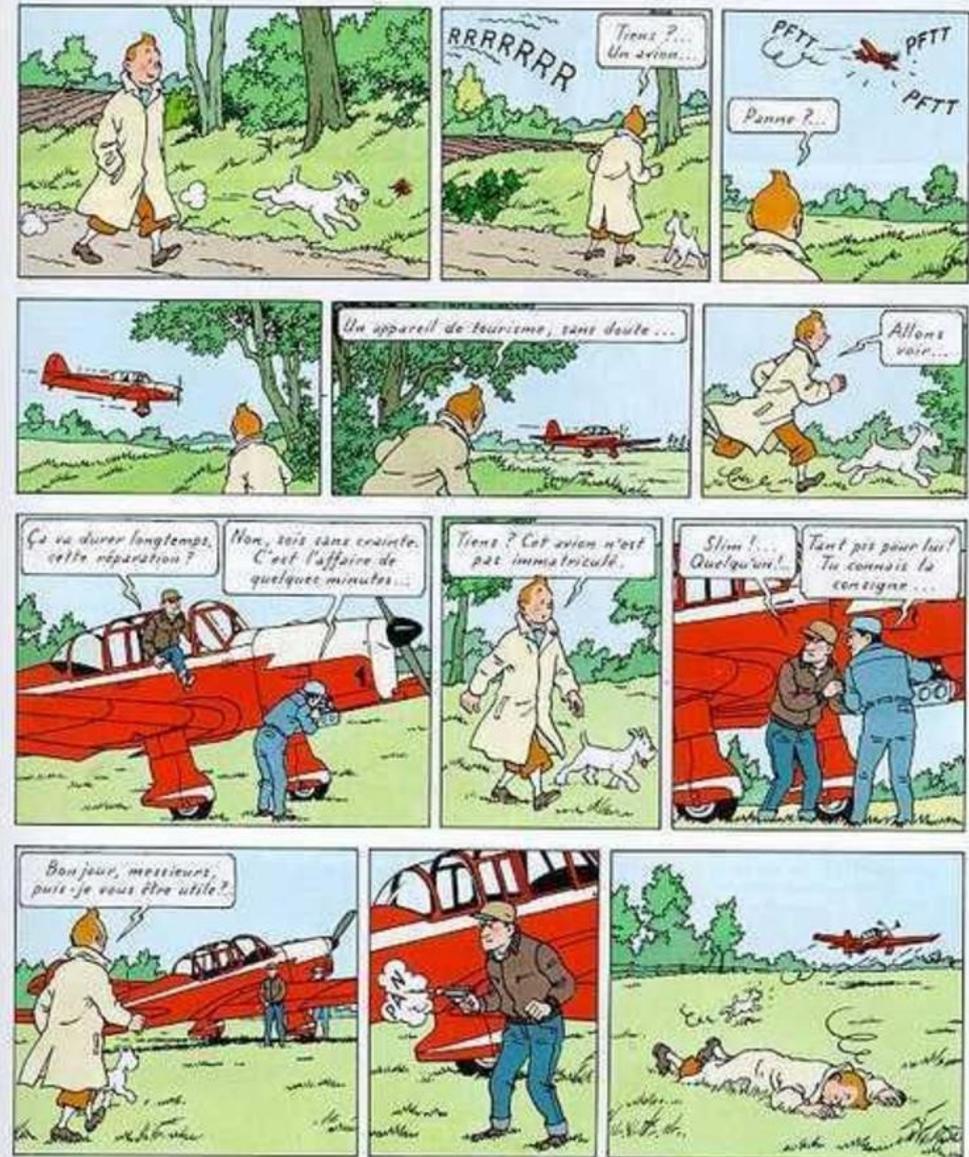


UNE PLANCHE de BD ?

LE VOYAGE



L'ILE NOIRE





UNE ONOMATOPÉE ?

ZAP!

HEY!

COOL!

NO!

WOW!

HMM

BOOM!

YEAH!

OMG

HI!!

POOW!

POOF

YES!

CRASH!

SUPER

OH!

POP!

BANG!

BAM!

WHAM!

OK

BANG!

HELLO!

WTF?!

OOPS!

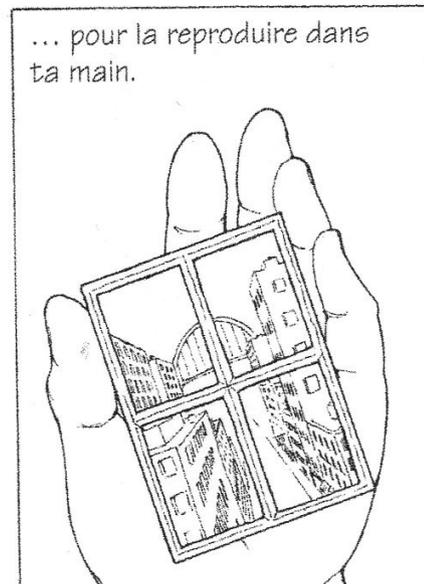




Comment donner l'illusion
de la profondeur sur une
feuille de papier ?



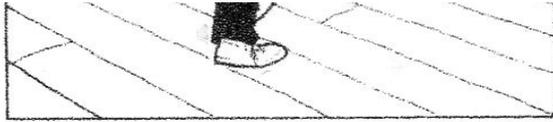




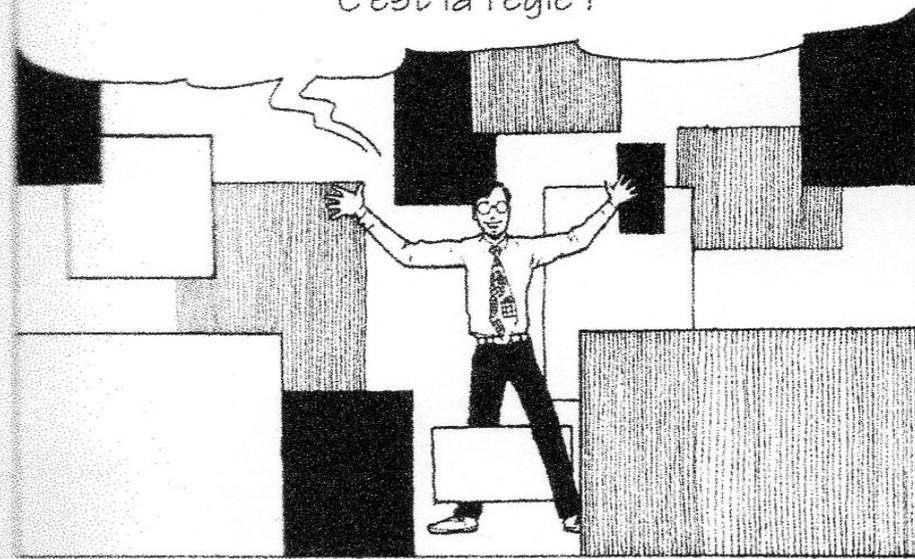
La perspective permet de donner l'illusion de la profondeur sur une surface plane comme une feuille de papier.



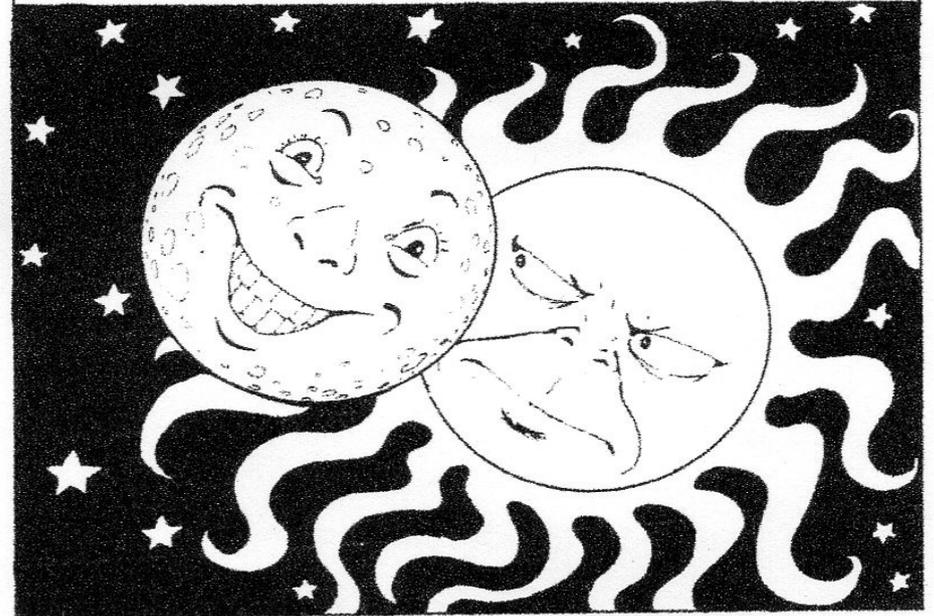
La Cité Idéale, vers 1470



Oui, le chevauchement : le procédé qui permet de savoir lequel des objets est placé devant, ou plus exactement lequel est le plus proche de nous. Les objets les plus proches chevauchent toujours les autres !
C'est la règle !



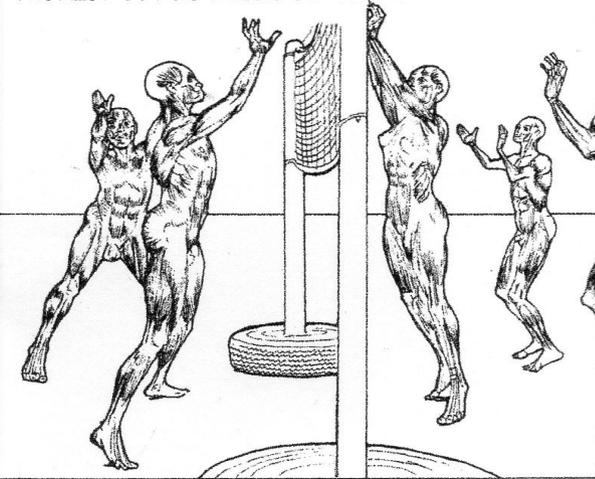
Par exemple, comment sait-on que la lune est plus proche de la terre que le soleil ? Parce que lors d'une éclipse, la lune mord sur le soleil !



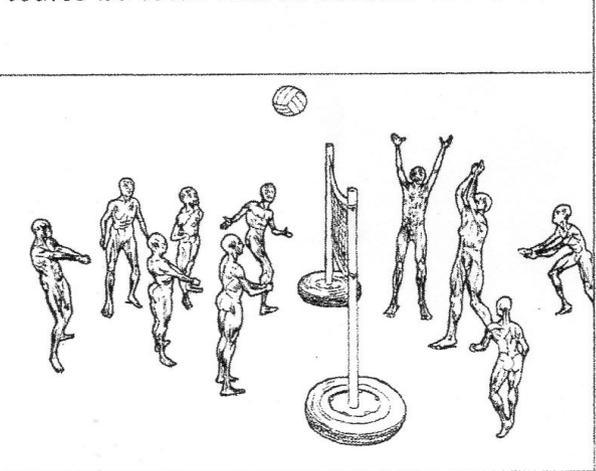
Tu noteras que les yeux de tous les joueurs sont plus ou moins au niveau de la ligne d'horizon.



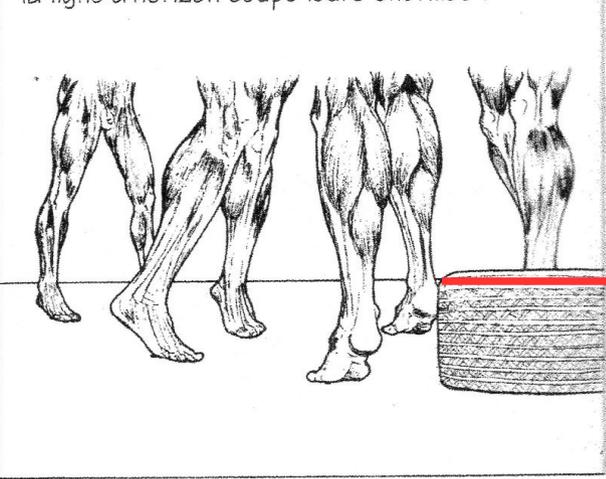
Si tu te baisses un peu, tu observeras que l'horizon est au niveau de leur nombril.



Si tu grimpes sur un arbre, tu verras que toutes les têtes sont au-dessous de l'horizon.



Et si tu te mets à plat ventre, comme ici, la ligne d'horizon coupe leurs chevilles !



Vocabulaire et codes de la bande dessinée



Case : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



Phylactère : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.



Encadré narratif : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.



Onomatopée : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

La souris Kiki
La souris Kiki
La souris Kiki

Typographie : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

Vocabulaire et codes de la bande dessinée



Une vignette : (aussi appelée une case) image d'une bande dessinée délimitée par un cadre.



Une bulle : (aussi appelée un phylactère) forme variable qui, dans une vignette, contient les paroles ou pensées des personnages reproduites au style direct.



Un cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur, appelés également commentaires.



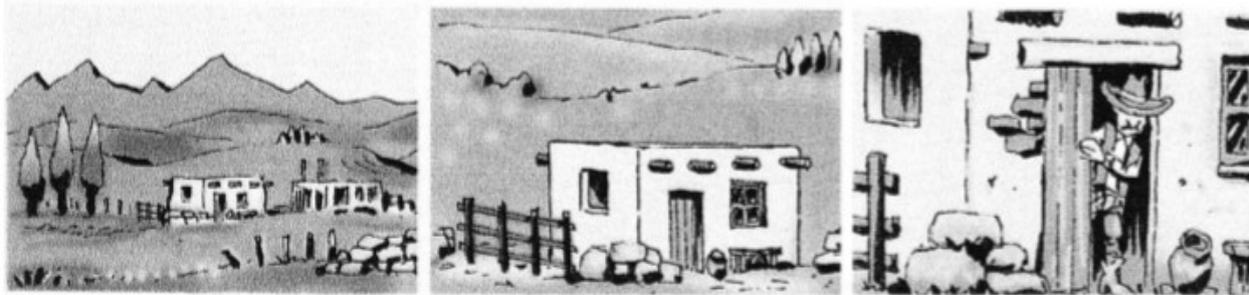
Une onomatopée : mot qui imite un son ; les onomatopées constituent le bruitage de la bande dessinée.

La souris Kiki
La souris Kiki
La souris Kiki

La typographie : manière dont le texte est imprimé : caractères, forme, épaisseur, disposition...

L'ECHELLE DES PLANS

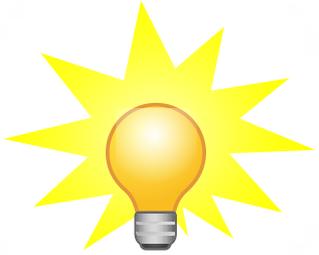
:
Ils montrent le décor, cela permet de situer l'action.



:
Il montre l'action du personnage vu de la tête au pied.

:
Le personnage est coupé au niveau des cuisses.



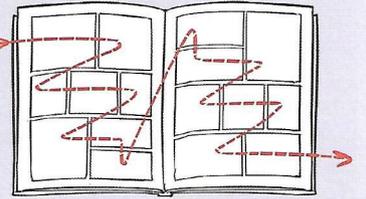


Objectif 1 :

Réaliser le **brouillon** de mon idée.

Le sens de lecture

On lit un livre page par page selon un sens précis : en Occident, de gauche à droite et de haut en bas. Pour les cases d'une BD, c'est la même chose.



Je raconte quoi ?

Je dévoile quoi ?

ZOOM AVANT OU ZOOM ARRIERE ?

Combien de cases comporte ma planche ?

Quel est le titre de ma BD ?

Objectif 2 :

Construire ma planche de BD.

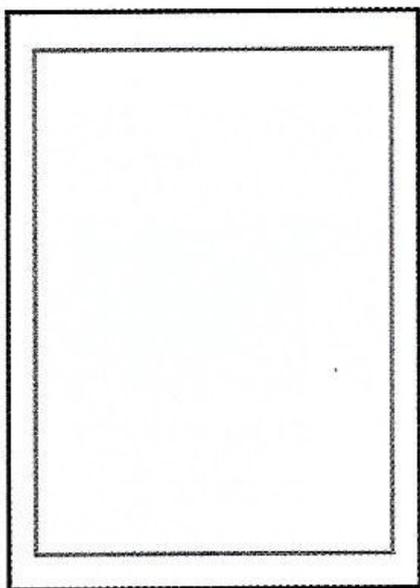
Objectif 3 :

Mettre en place le titre de ma BD en travaillant la typographie.

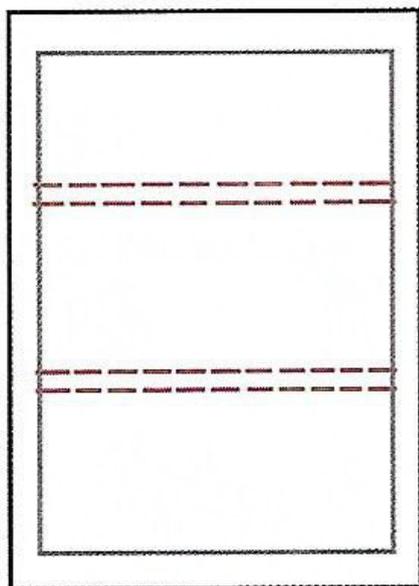


AU CRAYON !!!!

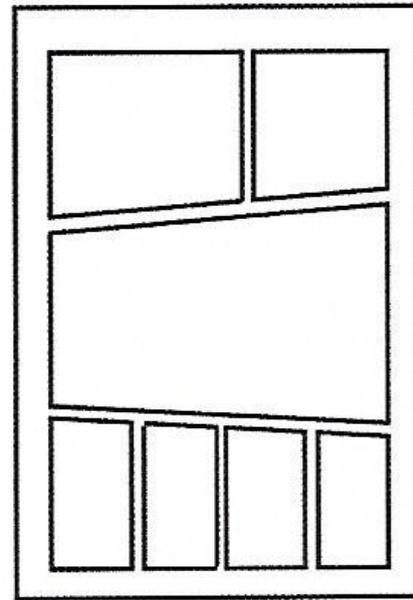
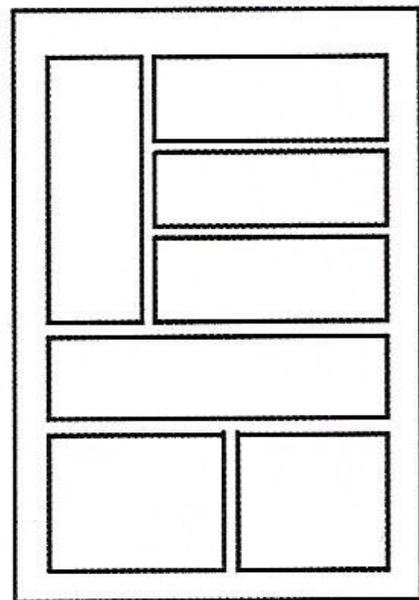
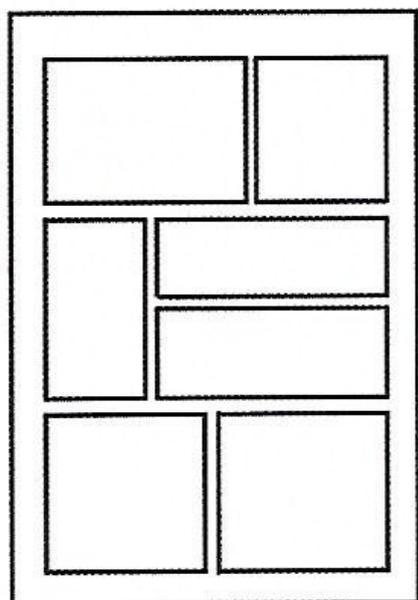
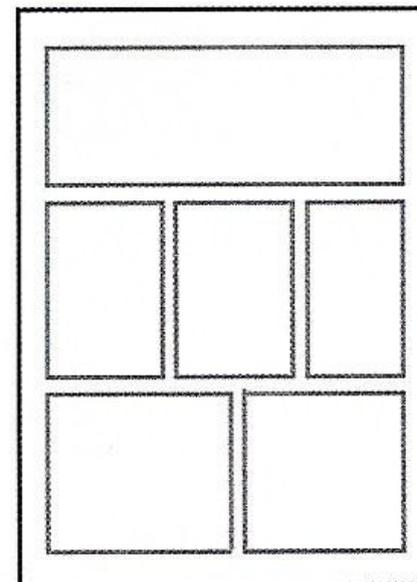
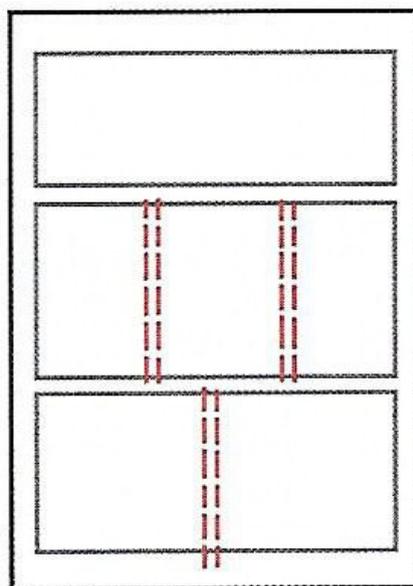
Commence par tracer un rectangle, presque aux bords de ta feuille.



Puis divise-le en bandes.

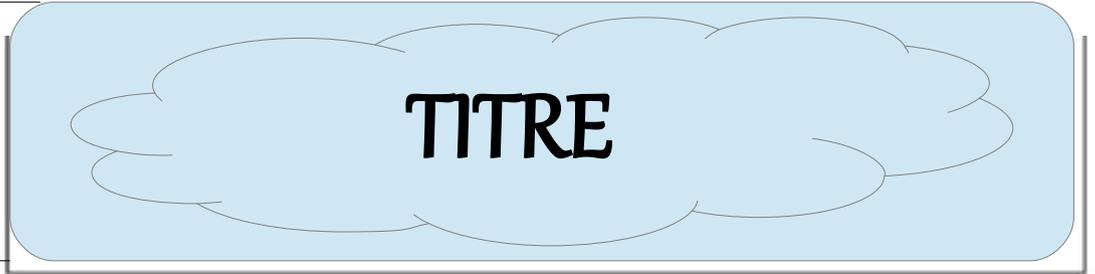


Maintenant, divise chaque bande en une, deux ou trois cases.



EN SUIVANT CETTE MÉTHODE, MAIS EN DIVISANT LES BANDES À TA FAÇON, TU PEUX OBTENIR PLEIN DE COMBINAISONS DIFFÉRENTES.

0,5 cm



0,5 cm

8 cm

0,5 cm

8 cm

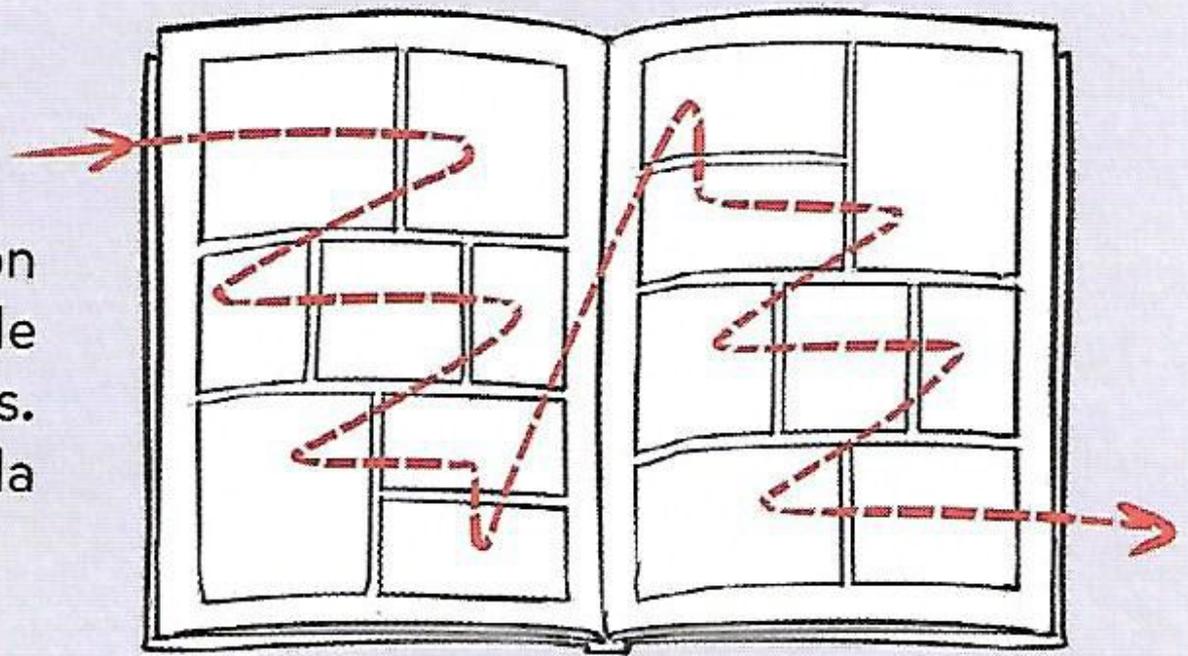
0,5 cm

0,5 cm



Le sens de lecture

On lit un livre page par page selon un sens précis : en Occident, de gauche à droite et de haut en bas. Pour les cases d'une BD, c'est la même chose.



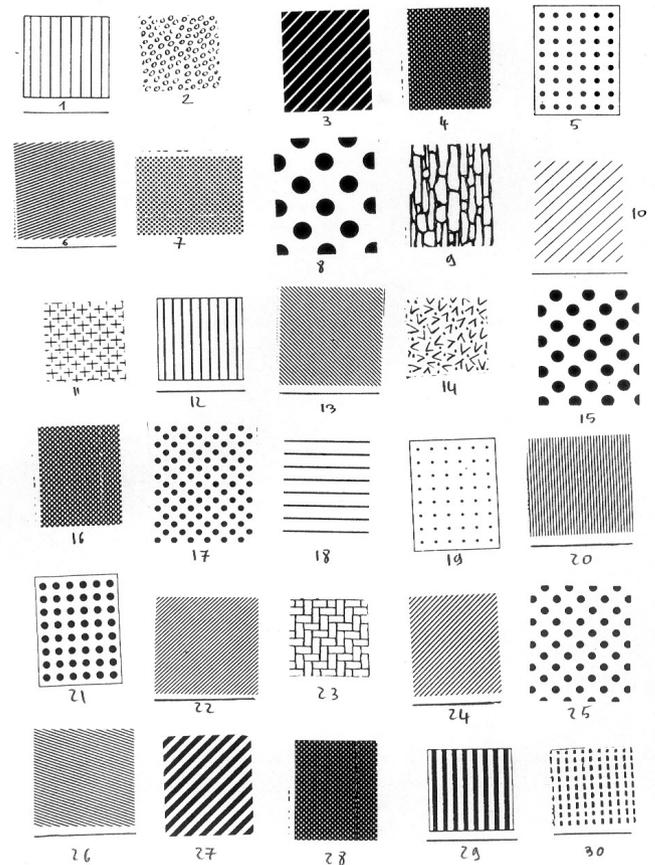
GLITCH
CARTOON
WESTERN
HORREUR

Médiéval



*Cette reconnaissance
adorable personne c'est toi
sous le grand
voile
de la bouche
de la
tombée de la
l'œil
un peu
plus bas
c'est ton
ceux
qui
bat*

Travailler en noir et blanc.



Art Spiegelman, BD MAUSS.

0746



Persepolis de Marjane Satrapi.



Le changement



Planche du tome 4 des Cahiers d'Esther. (RIAD SATTOUF / ALLARY EDITIONS)

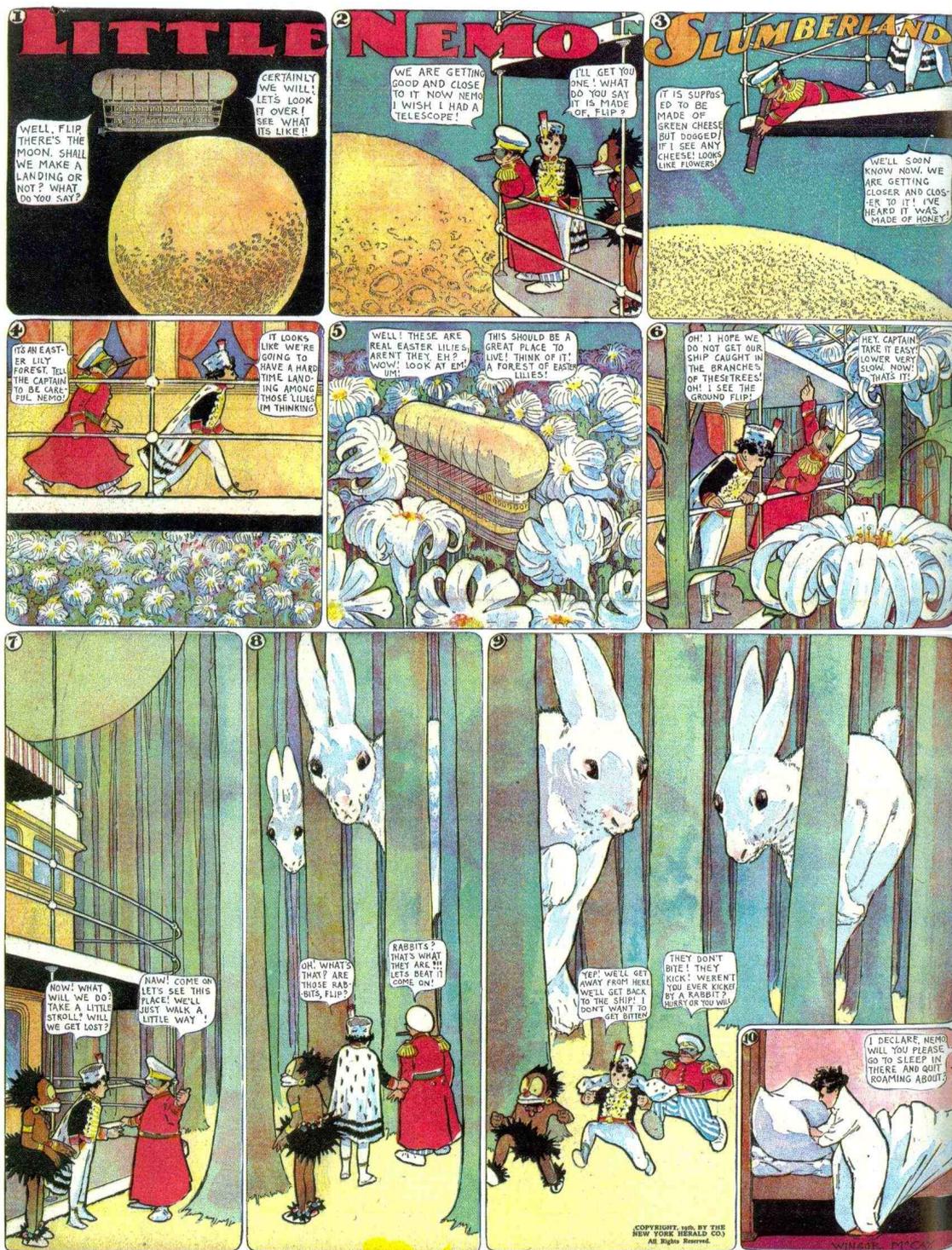


Planche de Little Nemo in Slumberland, de Winsor Mccay (1869-1934).

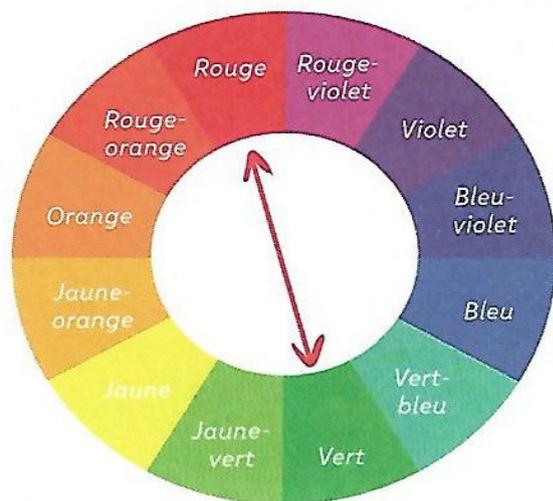
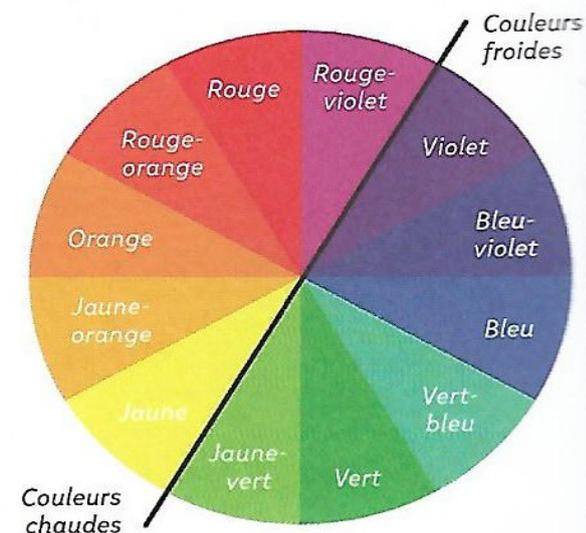
Le cercle chromatique

« CHROMA » ?
ÇA VEUT DIRE COULEUR.
LE CERCLE CHROMATIQUE
EST UNE DISPOSITION
PARTICULIÈRE DES COULEURS
QUI PERMET DE COMPRENDRE
FACILEMENT COMMENT
ELLES AGISSENT
ENTRE ELLES.



LES COULEURS CHAUDES ET FROIDES

En divisant le cercle en deux, on trouve d'un côté les couleurs chaudes qui vont apporter une sensation de chaleur à tes dessins et, de l'autre, celles qui vont donner une sensation de fraîcheur. Sache que les couleurs chaudes semblent se rapprocher de nous et que les froides paraissent s'éloigner. Cela est très intéressant pour dessiner un paysage, par exemple, où les couleurs du lointain sont toujours plus froides.



LES COULEURS « COMPLÉMENTAIRES »

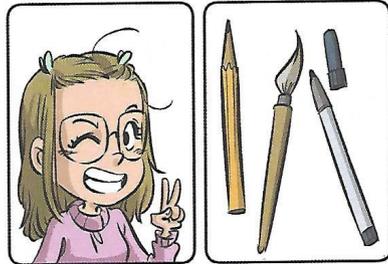
Une bonne astuce pour avoir un rendu harmonieux c'est d'utiliser des couleurs complémentaires. Mais qu'est-ce que c'est ? Regarde le cercle : chaque couleur est en face d'une autre. Et bien deux couleurs qui se font face sont appelées « complémentaires », c'est-à-dire qu'elles vont bien ensemble. Le rouge va bien avec le vert, le bleu avec l'orange, le jaune avec le violet, etc.

Les ombres

Les ombres, c'est très important ! Elles vont apporter du volume et de la vie à tes dessins qui paraîtront moins « plats ». Il y a deux sortes d'ombres : les ombres propres et les ombres portées.

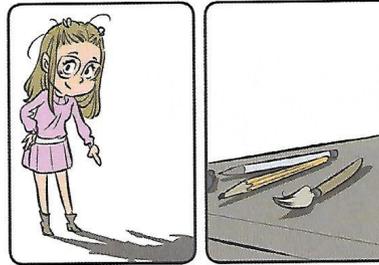


LES OMBRES PROPRES



C'est la partie qui n'est pas éclairée sur une surface, que ce soit sur un personnage ou un objet.

LES OMBRES PORTÉES

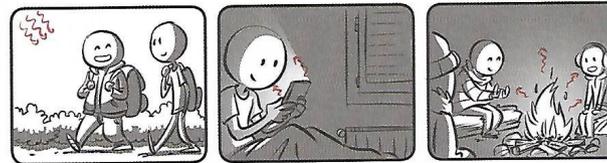


C'est l'ombre d'un personnage ou d'un objet projetée sur une surface.



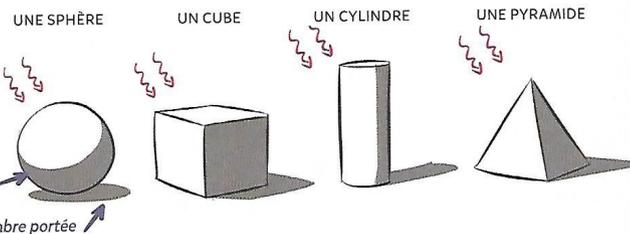
La source lumineuse

Il n'y a pas d'ombre sans lumière. La première chose à faire est donc de définir d'où vient la lumière. La plupart du temps, elle provient du soleil ou des lampes suspendues au plafond, c'est-à-dire d'en haut. Mais elle peut aussi provenir d'en bas quand on regarde un écran de portable ou un feu de camp, par exemple.

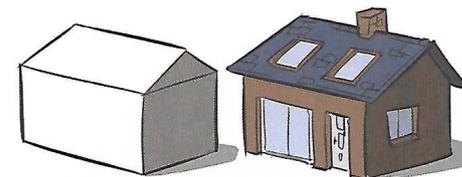
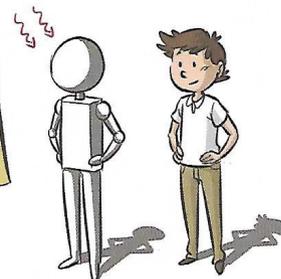


Comprendre le volume

En fonction du volume de l'objet ou du personnage, la lumière, donc également les ombres propres et portées, vont réagir de manière différente.



EN SIMPLIFIANT AU MAXIMUM LES VOLUMES D'UN PERSONNAGE, ON PEUT OBTENIR UN ASSEMBLAGE DE SPHÈRES, DE CUBES OU DE CYLINDRES. APRÈS AVOIR IDENTIFIÉ D'OÙ PROVIENT TA SOURCE DE LUMIÈRE, TU N'AS PLUS QU'À PLACER LES OMBRES SUR CHAQUE VOLUME.



C'EST ENCORE PLUS SIMPLE AVEC LES VOLUMES DES BÂTIMENTS.





Fiche technique/ AIDE

